

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

Skenario merupakan syarat utama bagi penggarapan sinetron dimana fungsi utama skenario adalah sebagai pedoman (pemandu) kerja sutradara dan penata artistik yang mampu mewujudkan ide dan isi cerita yang dianjurkan penulisnya kedalam bentuk sinetron. Tingkat pemahaman penulis skenario terhadap aspek-aspek visualisasi yang berhubungan dengan penggarapan bentuk sinetron sangat diperlukan sehingga menjadikan skenario mampu diterjemahkan ke dalam bahasa gambar (sinetron) dan dimanfaatkan secara optimal. Roman *Sengsara Membawa Nikmat* sebagai karya sastra mempunyai pemahaman yang bersifat individu. Ketika roman telah diproses penggarapannya keterlibatan ke bentuk sinetron telah membuat kesuksesan karena masyarakat lebih mudah mengapresiasi sinetron dibanding roman-nya. Kajian penelitian yang berpijak pada masalah transformasi ke skenario dimaksudkan untuk lebih mengenal roman sebagai karya sastra yang mempunyai nilai kesejarah dan memperkuat kedudukan karya sastra sehingga semakin dikenal masyarakat dan merangsang untuk lebih jauh mengenal keberadaannya di dalam masyarakat melalui bentuk sinetron.

Wujud roman mengikat secara keseluruhan kehidupan dalam suatu kebulatan yang sangat menonjol, menangkap hal-hal yang asasi dari permasalahan kehidupan dan kemud-

ian menggambarkan ke dalam perkembagannya. Roman memberi-
kan kepada kita suatu pengalaman-pengalaman yang tidak
kita alami karena tidak mungkinnya manusia mengalami
semua peristiwa/kejadian yang ada pada dunia ini. Roman
Sengsara Membawa Nikmat merupakan roman bertendens.
Permasalahan yang terdapat dalam roman tersebut tetap
relevan untuk jamannya maupun sekarang ini. Persoalan
tentang kesewenangan kekuasaan, pertentangan adat kaum
tua dan kaum muda, persoalan tentang baik buruk, merupa-
kan isi dari roman tersebut. Ini merupakan gambaran cita-
cita Tulis Sutan Sati untuk mengubah kebudayaan masyara-
kat yang dirasakan tidak sesuai lagi dengan perkembangan
jaman sehingga memerlukan pembaharuan.

Penulisan skenario sangat berpengaruh pada proses
penggarapan visualnya. Karena hal tersebut maka Asrul
Sani Memperhitungkan kesempatan atau pembatasan khas
akibat divisualkan. Imajinasi yang kuat diperlukan agar
menghasilkan rangsangan kreativitas untuk menciptakan
skenario yang tidak menyimpang jauh dari bentuk romannya.
Tidak semua isi cerita skenario dapat divisualkan hal ini
disebabkan oleh masalah teknis artistik maupun durasi
tayang yang terbatas. Menurut Luxemburg bahwa tiga aspek
yaitu : situasi, bahasa, penyajian dan alur merupakan hal
yang penting dalam drama untuk menghasilkan cerita yang
berbobot. Aspek tersebut disajikan oleh penulisnya dalam
skenario. Sehingga merupakan satu kesatuan utuh dalam
peristiwa secara keseluruhan. Skenario juga memberikan

dasar-dasar visualisasi dan petunjuk sinema yang diperlukan.

Proses transformasi melalui tahapan-tahapan khusus dengan melihat pada aspek fisiologi, psikologi, kesejarahannya cerita, setting, perwatakan dan pemahaman isi roman. Pemahaman tersebut diperlukan untuk kejelasan cerita karena pada prinsipnya skenario harus jelas efektif dan bernilai dramatis. Pada pembahasan sebelumnya, penulis mengupas masalah transformasi roman ke bentuk skenario dengan melihat aspek thema, penokohan, dialog, setting dari bentuk roman ke bentuk skenario. Hal itu dilakukan untuk menghasilkan titik akhir pemahaman terhadap roman dan bentuk skenario. Titik akhir tersebut berupa persamaan, perubahan, pergeseran nilai letak serta menemukan perbedaan yang terjadi antara bentuk keduanya. Hasil akhir tersebut memberikan kejelasan bahwa terdapat persamaan isi dan maksud cerita yang diungkapkan pada roman dan, dipindahkan ke bentuk skenario secara garis besar peristiwa dalam cerita. Pada pembahasan penokohan terdapat penambahan tokoh dan penggantian nama tokoh. Perubahan nama tersebut disesuaikan dengan perubahan jaman yang menyangkut pada etika moral dan status sosial pada masyarakat sekarang. Analisis thema pada roman dan skenario menghasilkan satu kesamaan dalam kesimpulan bahwa thema yang dikandung dalam roman dan skenario adalah persoalan tentang baik buruk, pertentangan ada antara kaum tua dan mudah yang dimenangkan oleh kaum muda, kekuasaan dan

kesewenangan dan pengaruh barat pada tokoh-tokohnya. Alur/plot yang dipakai dalam roman menggunakan alur yang tidak kronologis, ada unsur flash back di dalam peristiwa cerita. Alur semacam ini terdapat dalam roman. Sedangkan skenario tidak ada flash back karena penulisan skenario memakai sistim scene per scene (adegan per adegan) disesuaikan dengan kebutuhan sutradara dalam pengambilan gambar. Sehingga unsur flash back dihadirkan lewat bentuk visualnya. Dialog dari bahasa sastra ke bahasa drama mengalami perubahan struktur disebabkan medianya sudah berubah. Dalam dialog roman mempunyai warna Melayu (Minangkabau) dengan nilai tradisional di dalamnya. Setting roman dan skenario mempunyai warna lokal minangkabau dengan atmosphere budaya masyarakat setempat. Dominasi ini tampak pada tokoh-tokohnya, lingkungan sosial, adat istiadat setempat. Justru disini terletak keindahan roman *Sengsara Membawa Nikmat* dengan aspek kultural yang menonjol. Setting pada skenario lebih bervariasi dengan suasana Minangkabau, Bogor, Batavia dan Medan sehingga skenario tidak lagi berwarna Minangkabau.

Kesimpulan yang diperoleh dari proses transformasi roman ke bentuk skenario *Sengsara Membawa Nikmat* adalah sebagai berikut :

1. Penulis skenario berhak mengembangkan isi cerita sejauh tidak menyimpang dari naskah semula (roman).
2. Penambahan dan pengurangan/penghilangan peristiwa dalam adegan dengan memperhitungkan kebutuhan dan

kemungkinan visual.

3. Penambahan tokoh-tokoh dalam cerita diperlukan untuk memenuhi artistik sinetron dan menjaga keutuhan cerita dan kemungkinan menyelipkan iklan secara halus dalam adegan tanpa mengganggu jalinan cerita.
4. Perubahan nama tokoh-tokoh dilakukan untuk penyesuaian aspek : waktu, ruang, suasana yang berbeda dengan maksud memenuhi norma etika dan norma sosial serta lainnya.
5. Penulis berhak mengembangkan aspek latar/setting, disesuaikan dengan kebutuhan artistik untuk menghasilkan bentuk sinetron yang memenuhi cita rasa estetis, menarik, cerita lebih hidup dan berbobot.
6. Penulis berhak mengubah warna dialog sastra ke dialog drama untuk menghasilkan nilai dramatis lakon (sinetron).
7. Penulis dituntut memahami dasar-dasar visualisasi sebagai kemungkinan pengembangan visual, pemandu kerja penggarapan sinetron untuk menghasilkan yang optimum.
8. Penulis skenario harus berwawasan luas tentang berbagai pengetahuan dan seni untuk instrumen kerjanya, antara lain : mengetahui aspek sinema, drama, psikologi, sastra, kesejahteraan teknis dan masalah sosial lainnya.
9. Penulis skenario dituntut profesionalisme dalam kerja untuk menghasilkan karya yang berbobot dan berkualitas, memahami jenis skenario dan format penulisan

dari jenis skenario tersebut.

Penulisan skenario harus jelas, efektif dan mudah dipahami oleh orang lain (sutradara/penata artistik), mampu diterjemahkan dalam bentuk garapan.

Kemungkinan memberikan lapangan kerja menjadi penulis sebagai lahan kreativitas yang menghasilkan, sesuai dengan perkembangan pertelevisian yang semakin meningkat.

Dalam transformasi Roman ke Skenario, seorang penulis berhak dengan kreativitas yang dimilikinya meramu sesuai tendensi yang ada pada pengarang. Hal ini merupakan proses kerja kreatif yang bersifat individual bagi penulis sesuai imaji, perangkat artistik dan tingkat wawasan yang dimiliki untuk mengembangkan gagasannya sebagai penulis. Belum ada petunjuk khusus sebagai metode mentransformasikan karya sastra (Roman) ke bentuk skenario sebagai pemandu garapan visualnya. Namun demikian masih ada panduan teknis kerja penulisan skenario yang harus dipahami oleh seorang penulisnya. Hal ini dapat dilihat pada Bab II. Dalam proses kerja mentransformasikannya maka seorang penulis dituntut memahami teknik penulisan skenario sehingga mampu menghasilkan bentuk skenario yang memungkinkan hasil penggarapannya visualnya optimal.

Pada dasarnya mempelajari teknik penulisan skenario diperlukan bagi yang menginginkan menjadi seorang penulis profesional di bidangnya. Hal ini sangat membantu mengem-

bangkan kreativitasnya. Tanpa usaha dan selalu mencoba
naka ini akan mematikan kreativitasnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Adriyetti Amir, *Sengsara Membawa Nikmat dan Kaba Sutan Lembak Tuah (Pembicaraan Resepsi Sastra dan Hubungan Intertekstual)*, Thesis Fakultas Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, 1987.
- Ajid Hamzah, *Pengantar Bermain Drama*, Bandung: Rosda, 1985.
- Amirin Jatang M, *Menyusun Rencana Penelitian*, Jakarta: Rajawali, 1981.
- Aning Ratnaningsih, *Roman Dalam Masa Pertumbuhan Kesusasteraan Indonesia Modern*, Jakarta: Erlangga, 1985.
- Goen S. Oemarjati, *Bentuk Lakon Dalam Sastra Indonesia*, Jakarta: Y. Agung, 1971.
- Renner, Alfred, *The Scriptwriter's Handbook*, Cincinnati Ohio: Writer's Digest Book, 1985.
- Roster, E.M., *Aspek-Aspek Novel* (Diterjemahkan Dewan Bahasa dan Pustaka, Kementerian Pelajaran Malaysia, Kuala Lumpur, 1979).
- Sarmawan, *Dramaturgi*, Bandung: Rosda, 1988.
- S.B. Yassin, *Kesusasteraan Modern Dalam Kritik Dan Essay*, Jakarta: Gramedia, 1985.
- Sajos, Egri, *The Art of Dramatic Writing*, New York: Simon and Schuster, 1960.
- Suxemburg, Jan Van, Mike Bal, *Pengantar Ilmu Sastra*, Jakarta: Gramedia, 1989.
- Sochtar Lubis, *Teknik Mengarang*, Jakarta: Kurnia Esa, 1981.
- Sursal Esten, et.al, *Manjelang Teori Dan Kritik Susastera Indonesia Yang Relevan*, Bandung: Angkasa, 1988.
- Sanuti Sudjiman, *Memahami Cerita Rekaan*, Jakarta: Pustaka Jaya, 1988.
- _____, *Kamus Istilah Sastra*, Jakarta: Gramedia, 1977.
- Siris K. Sarumpaet, *Istilah Drama Dan Teater*, Jakarta: 1977.

- Satya Graha Hoerip, *Sejumlah Masalah Sastra*, Jakarta: Sinar Harapan, 1982.
- S. Nasution, *Metodologi Research*, Bandung: Jemmars, 1982.
- Soelarko, *Skenario*, Bandung: Karya Nusantara, 1978.
- Straczynski, Michael, *The Complete Book of Scriptwriting*, Cincinnati-Ohio: Writer's Digest Book, 1984.
- Stanton, Robert, *An Introduction to Fiction*, New York : Holt, Rinehart and Windston, Inc, 1965.
- S. Tasrif Moh. Suratno, *Thesis Analisa Prosa Sebuah Metode Kritik Sastra* (Fak. Sastra, Universitas, Gadjah Mada, Yogyakarta, 1986)
- Teeuw, A., *Pokok dan Tokoh*, Jakarta: Pembangunan, 1959.
- _____, *Sastra Baru Indonesia I*, Flores, Ende : Nusa Indah, 1980.
- _____, *Membaca dan Menilai Sastra*, Jakarta: Grameris, 1983.
- _____, *Sastra dan Ilmu Sastra*, Jakarta : Pustaka Jaya, 1988.
- Umar Junus, *Dari Peristiwa ke Imajinasi: Wajah Sastra & Budaya Indonesia*, Jakarta: Gramedia, 1983.
- _____, *Kaba dan Sistem Sosial Minangkabau*, Jakarta: Balai Pustaka, 1984.
- _____, *Mitos dan Komunikasi*, Jakarta: Sinar Harapan, 1982.
- _____, *Sosiologi Sastra Persoalan Teori dan Metode*, Dewan Bahasa dan Pustaka Kementrian Pelajaran Malaysia, Kuala Lumpur, 1986.
- Wellek, R. & Warren, A., *Teori Kesusastraan*, Jakarta : Gramedia, 1990
- Winarno Surakhmat, *Dasar dan Teknik Research*, Bandung: Tarsito, 1988.